

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* DAN
PROBLEM POSSING TERHADAP PRESTASI BELAJAR
DITINJAU DARI KREATIVITAS BELAJAR SISWA**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Persyaratan
Guna Mencapai Derajat
Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Matematika



Disusun Oleh:
FAUZAR ADI RAHMANTYO
A 410 110 054

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2015



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Trompol Pos 1 Pabelan, Kartasura Telp. (0271)717417, Fax. 715448, Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Drs. Ariyanto, M.Pd.

NIK/ NIP : 131409786

Telah membaca dan mencermati artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/ tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Fauzar Adi Rahmantyo

NIM : A 410110054

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi : Pengaruh Strategi Pembelajaran *Index Card Match* dan *Problem Posing* Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau dari Kreativitas Belajar Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Ngeri 11 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 2 Juli 2015

Drs. Ariyanto, M.Pd

NIP. 131 409 786

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Fauzar Adi Rahmantyo

NIM : A410110054

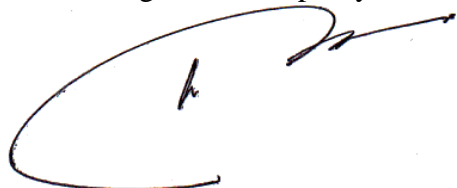
Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi : “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Index Card Match* dan *Problem Posing* Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau dari Kreativitas Belajar Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Ngeri 11 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015“

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa artikel publikasi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustka. Apalagi di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 2 Juli 2015

Yang membuat pernyataan,



FAUZAR ADI RAHMANTYO

A 410 110 054

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* DAN
PROBLEM POSING TERHADAP PRESTASI BELAJAR DITINJAU
DARI KREATIVITAS BELAJAR SISWA**

Oleh

Fauzar Adi Rahmantyo¹, Arityanto²

¹Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP UMS, masfauzar@gmail.com

²Staf Pengajar UMS

Abstract

This research's purpose is to verify the contribution of Index Card Match and Problem Posing lesson methode on learning achievement, verify the contribution of creativity level on learning achievement, and to analyze interaction of lesson methode and creativity level on learning achievement. This type of research is quantitative research with experimental design with research subjects experimental design class VII C and VII E SMP Negeri 11 Surakarta academic year 2014/2015 as many as 67 students were selected using Cluster Random Rampling method. Data were collected through questionnaires, tests, and documentation. Data analysis performed by analysis of variance two different cell lines ranging from data collection, data validity test, reliability test data, the prerequisite test and analysis of variance. The results showed that: a) there is a learning strategy contributes to the impressive results of learning there are have, b) there is a contribution to the learning achievement level of creativity, c) there is no interaction between learning strategy and the level of creativity to learning achievement. The study concluded that : a) at each level of creativity, strategy Problem Posing definitely better contribute to the learning achievement rather than a strategy Index Card Match and in each of the learning strategy, high creativity surely learn better contribute to the achievement of learning than learning kreativias medium and low, while medium and low learning creativity certainly give as good influence on learning achievement Index Card Match

Key word : *Index Card Match, Problem Posing, learning achievement, creativity*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh strategi pembelajaran *Index Card Match* dan *Problem Posing* terhadap prestasi belajar matematika, tingkat kreativitas siswa terhadap prestasi belajar, dan interaksi antara strategi pembelajaran dan tingkat kreativitas terhadap prestasi belajar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen dengan subjek penelitian siswa kelas VII C dan VII E SMP Negeri 11 Surakarta tahun ajaran 2014/2015 sebanyak 67 siswa yang dipilih menggunakan metode *Cluster Random Sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner, tes, dan dokumentasi. Analisis dilakukan dengan analisis variansi dua jalur sel tak sama mulai dari pengumpulan data, uji validitas data, uji reliabilitas data, uji prasyarat, dan analisis variansi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : a) terdapat pengaruh strategi pembelajaran terhadap prestasi belajar, b) terdapat pengaruh tingkat kreativitas terhadap prestasi belajar, c) tidak terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan tingkat kreativitas terhadap

prestasi belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pada masing-masing tingkat kreativitas, strategi *Problem Posing* pasti memberikan pengaruh lebih baik terhadap prestasi belajar daripada strategi *Index Card Match* dan pada masing-masing strategi pembelajaran, kreativitas belajar tinggi pasti memberikan pengaruh lebih baik terhadap prestasi belajar daripada kreativitas belajar sedang dan rendah, sementara kreativitas belajar sedang dan rendah pasti memberikan pengaruh sama baiknya terhadap prestasi belajar.

Kata kunci: *Index Card Match, Problem Posing, prestasi belajar, kreativitas*

PENDAHULUAN

Matematika memang sering digambarkan sebagai pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan, karena anggapan tersebut maka siswa semakin tidak menyukai pelajaran matematika. Hal ini dapat berimbas pada pemahaman materi matematika dan kemudian pada hasil. Pemerintah telah menetapkan sebuah aturan dalam dunia pendidikan indonesia, yaitu berupa standar nilai kelulusan siswa. Sejauh ini matematika menempai standar kelulusan yang jauh lebih rendah di banding mata pelajaran lain. Hal ini disebabkan karena matematika dianggap sulit diterima oleh siswa. Oleh karena itu siswa dituntut lebih giat belajar matematika. Tidak hanya siswa namun ini juga acuan kepada guru untuk lebih fokus dan pandai memilih pendekatan pembelajaran dalam menyampaikan materi matematika.

Proses pembelajaran matematika saat ini cenderung membosankan sehingga mempengaruhi hasil prestasi belajar siswa. Kesulitan maupun kegagalan yang dialami siswa tidak bersumber pada kemampuan siswa yang kurang tetapi ada faktor yang lain turut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar matematika. Faktor tersebut dapat berasal dari luar diri siswa, antara lain lingkungan keluarga, pergaulan, teknik belajar serta strategi pembelajaran yang diterapkan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Winkel (Hamdani, 2011: 137) berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Dengan demikian, prestasi belajar siswa merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Pada pembelajaran matematika guru harus pandai dalam memilih berbagai varian pendekatan, strategi, metode yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Akar penyebab permasalahan, peneliti mensinyalir masih dominannya pembelajaran konvensional pada kegiatan pembelajaran. Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang mengandalkan ceramah dan alat bantu utama yaitu papan tulis, sehingga proses belajar mengajar terfokus pada keaktifan guru dan siswa cenderung pasif. Pada era modern seperti ini, siswa dituntut untuk mandiri, kreatif dan aktif sehingga pemahaman terhadap materi matematika bisa optimal. Oleh karena itu perlu dikembangkan berbagai cara untuk mengajarkan matematika, guru diharapkan mempunyai kemampuan untuk menciptakan model pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan agar proses belajar tidak membosankan, sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik.

Alternatif dalam pemecahan masalah pembelajaran matematika yang ditawarkan yaitu pembelajaran dengan strategi *Index Card Match* dan *Problem Posing*. Hisyam Zaini, dkk (2008: 67) menyatakan bahwa strategi pembelajaran *Index Card Match* atau mencari pasangan adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Menurut Hamruni (2012: 162) strategi pembelajaran *Index Card Match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran. Kelebihan dari strategi ini adalah meningkatkan kreativitas siswa, menfokuskan perhatian siswa, alokasi waktu yang mudah, dan terjadi diskusi dan presentasi antar kelompok. Sedang kekurangannya adalah hanya terdiri dari satu babak sehingga terkesan agak monoton, dan tidak ada poin tambahan untuk siswa, suasana kelas sedikit gaduh.

Strategi pembelajaran yang kedua adalah strategi pembelajaran *Problem Posing*. Hayri Akay (2010) dalam jurnalnya tentang *Problem Posing*, menyatakan bahwa siswa yang merumuskan masalah akan cenderung lebih termotivasi dan tertarik untuk mencari jawaban atas permasalahan tersebut. Menurut Sugiyono dan Rhomadhoni (2008) *Problem Posing* adalah suatu pembelajaran yang menekankan pada pembentukan soal oleh siswa. Pembentukan soal oleh siswa didasarkan pada kriteria tertentu dan didasarkan pada kemampuan siswa, dengan *Problem Posing* siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa dituntut aktif membuat soal selain itu adanya *Problem Posing* akan membantu siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajarinya.

Rendahnya prestasi belajar siswa tidak hanya disebabkan oleh metode mengajar saja, tetapi juga diperlukan kreativitas siswa dalam mempelajari dan menyelesaikan masalah matematika. Tinggi rendahnya kreativitas siswa mempengaruhi prestasi belajar siswa. Kemampuan kreativitas siswa merupakan bekal dalam menyelesaikan soal matematika. Ciri-ciri orang kreatif menurut Mac Kinon (M.Nur dan Rini, 2010) cerdas, mandiri, terbuka, intuitif, menjalin hubungan teori dan estetika, berani dan teguh.

Kemampuan kreatif pada siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu bekal untuk siswa agar dapat menyelesaikan soal-soal dalam pelajaran matematika. Nisa (2011: 38) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data, atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Ciri-ciri orang kreatif adalah ingin tahu, selalu mencari masalah, menyukai tantangan, optimis, menunda keputusan, senang bermain dengan imajinasi, melihat masalah sebagai kesempatan, melihat masalah sebagai sesuatu yang menarik, gigih dan bekerja keras. Kreativitas belajar matematika siswa merupakan suatu proses memikirkan berbagai gagasan dalam menghadapi suatu masalah.

Berdasarkan uraian di atas peneliti merasa perlu menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* dan *Problem Posing* dalam pembelajaran matematika tingkat SMP untuk mengetahui seberapa pengaruh kedua strategi tersebut terhadap prestasi belajar ditinjau dari kreativitas siswa. Alasan dipilihnya strategi pembelajaran *Index Card Match* dan *Problem Posing* merupakan pendekatan yang dapat membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta lebih menyenangkan sehingga rasa ingin tahu siswa lebih terpicu dan kemampuan bekerja sama siswa dapat tercapai. Bekal kreativitas penting bagi siswa untuk mampu menyelesaikan soal-soal pada pelajaran matematika. Atas dasar permasalahan tersebut, maka peneliti mengadakan penelitian tentang pengaruh strategi pembelajaran *Index Card Match* dan *Problem Posing* terhadap prestasi belajar ditinjau dari kreativitas siswa.

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk menguji strategi pembelajaran *Index Card Match* dan *Problem Posing* terhadap prestasi belajar

matematika, menguji pengaruh tingkat kreativitas terhadap prestasi belajar matematika, dan menguji interaksi antara strategi pembelajaran *Index Card Match* dan *Problem Posing* terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari tingkat kreativitas siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah eksperimen komparasi. Variabel terikatnya adalah prestasi belajar matematika dan variabel bebasnya adalah strategi pembelajaran dan tingkat kreativitas belajar siswa. Sebelum perlakuan diberikan, terlebih dahulu masing-masing kelompok dipastikan memiliki kemampuan awal yang sama. Kemampuan awal siswa dilihat dari hasil ujian akhir semester ganjil kelas VII. Sebagai tahap akhir dari penelitian ini adalah masing-masing kelompok diberikan tes untuk mengukur prestasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 11 Surakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VII semester genap tahun ajaran 2014/2015. Pemilihan tempat penelitian didasarkan pada observasi lingkungan penelitian dan originalitas penelitian ini, karena belum pernah dilakukan penelitian dengan judul yang sama dengan peneliti. Strategi *Index Card Match* dikenakan pada kelas eksperimen, yaitu siswa kelas VII C dan *Problem Posing* dikenakan pada kelas kontrol, yaitu siswa kelas VII E. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Sampling adalah teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2008: 118). Dalam penelitian ini sampel diambil berdasarkan daerah populasi yang dimana populasi dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan area atau kelompok tertentu (*cluster*) kemudian diambil seluruhnya secara acak sebagai sampel penelitian

Sebelum diberi perlakuan baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen harus diuji dahulu dengan uji keseimbangan. Uji keseimbangan yang digunakan adalah uji t. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode angket, metode tes, dan metode dokumentasi (metode bantu). Metode angket digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tingkat kreativitas belajar terhadap prestasi belajar siswa. Metode tes untuk mengetahui perbedaan hasil prestasi belajar pada kelas yang

dikenakan strategi *Index Card Match* dan *Problem Posing*. Soal tes dan item angket sebelum diujikan dalam kelas sampel harus diujikan dahulu apakah item soal tes dan angket layak digunakan dalam penelitian. Pengujian yang dilakukan adalah uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas menggunakan bantuan program SPSS versi 21.0. Hasil perhitungan *corrected item total correlation* akan dibandingkan dengan angka kriteria r tabel korelasi pada taraf signifikansi 5%. Sedangkan untuk menguji reliabilitas dengan melihat hasil dari nilai *Cronbach Alpha*.

Teknik analisis yang digunakan adalah teknik statistik dengan uji analisis variansi dua jaluk sel tak sama. Sebelum dilakukan analisis variansi, data harus melewati uji prasyarat analisis yaitu dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah uji prasyarat analisis dilakukan kemudian uji analisis variansi dua jalur sel tak sama dapat dilakukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan perlakuan kepada sampel penelitian, maka dilakukan terlebih dahulu uji keseimbangan sampel penelitian. Dari perhitungan dalam uji keseimbangan diperoleh $t\text{-hitung} = 0,021$ kemudian $t\text{-tabel} = 1.669$. Karena $t\text{-tabel} = 1.669 > t\text{-hitung} = 0,021$ maka dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai kemampuan matematika yang seimbang sebelum adanya perlakuan.

Uji normalitas dilakukan untuk membuktikan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Berdasarkan hasil pengujian normalitas data dengan menggunakan program SPSS versi 21.0 didapat nilai *Asymp. Sig(2-tailed)* untuk *Index Card Match* sebesar 0,765 dan *Problem Posing* 0,267. Karena signifikansi untuk kedua variabel lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pada variabel *Index Card Match* dan *Problem Posing* berdistribusi normal, sehingga analisis uji beda mean pada penelitian ini terpenuhi asumsi uji normalitas.

Setelah dilakukan uji normalitas, data tersebut harus melewati uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan bahwa sampel penelitian memiliki variansi yang sama atau homogen.

Tabel 1. Hasil Uji Homogenitas

Sumber	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keputusan
Pendekatan pembelajaran (antara A1 dan A2)	0.084	3.841	Homogen
Kreativitas siswa (antara B1, B2, dan B3)	2.866	5.991	Homogen

Untuk sifat normalitas dan homogenitas terpenuhi, maka analisis variansi dua jalur sel tak sama dapat dilakukan. Rangkuman hasil analisis variansi dua jalur disajikan sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Analisis Variansi Dua Jalur Sel Tak Sama

Sumber	df	Sig.	F_{obr}	F_{α}	Keputusan
Strategi Pembelajaran (A)	1	0,007	7,783	4,00	H_0 Ditolak
Tingkat Kreativitas (B)	2	0,000	20,508	3,15	H_0 Ditolak
Interaksi (AB)	2	0,797	0,228	3,15	H_0 Diterima
Galat	61	-	-	-	

Dari analisis variansi dua jalan sel tak sama diperoleh kesimpulan bahwa uji antar baris (A) diperoleh $F_A > F_{tab}$, maka keputusan uji H_{0A} ditolak. Hal tersebut menyatakan bahwa ada pengaruh strategi pembelajaran *Index Card Match* dan *Problem Posing* terhadap prestasi belajar siswa.

Hasil uji antar kolom (B) diperoleh $F_B > F_{tab}$, maka keputusan uji H_{0B} ditolak. Hal tersebut menyatakan bahwa ada pengaruh tingkat kreativitas tinggi, sedang, dan rendah terhadap prestasi belajar siswa. Maka dari itu paling tidak ada dua rata-rata yang sama. Dengan demikian dilakukan uji komparasi ganda untuk mengetahui tingkat kreativitas belajar mana yang secara signifikan mempengaruhi

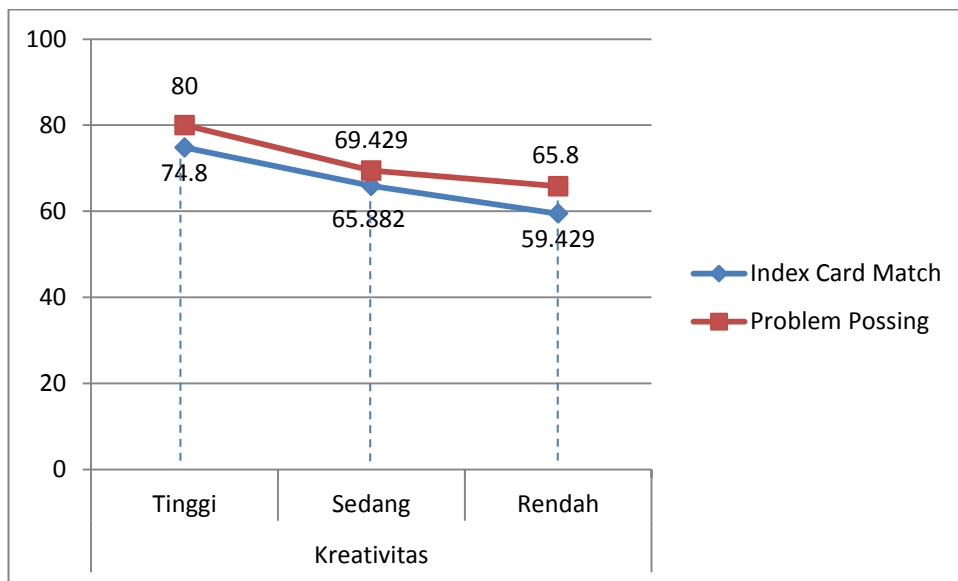
prestasi belajar siswa. Hasil uji komparasi antar kolom dengan menggunakan metode *Sceffe* diperoleh kesimpulan bahwa : 1) ada perbedaan pengaruh kreativitas belajar tinggi terhadap prestasi belajar dengan kreativitas belajar sedang. 2) ada perbedaan pengaruh kreativitas belajar tinggi terhadap prestasi belajar dengan kreativitas belajar rendah. 3) tidak ada perbedaan pengaruh kreativitas belajar sedang terhadap prestasi belajar dengan kreativitas belajar rendah.

Hasil interaksi baris dan kolom (AB) diperoleh $F_{AB} < F_{tab}$, maka keputusan uji H_{0AB} diterima. Hal tersebut menyatakan bahwa tidak ada interaksi antara strategi pembelajaran *Index Card Match* dan *Problem Posing* dan tingkat kreativitas tinggi, sedang, dan rendah terhadap prestasi belajar siswa.

Dari data penelitian, selanjutnya dikelompokkan berdasarkan rerata untuk mengetahui besar hasil belajar dan tingkat kreativitas matematika pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rerata hasil belajar dan tingkat kreativitas disajikan pada tabel berikut :

Tabel 3. Rerata Marjinal Prestasi Belajar dan Kreativitas Belajar

Strategi	Kreativitas			Rerata Marginal
	Tinggi	Sedang	Rendah	
<i>Index Card Match</i>	74,800	65,882	59,429	66,704
<i>Problem Posing</i>	80,000	69,429	65,800	71,743
Rerata Marginal	77,400	67,655	62,614	



Gambar 1. Grafik Pengaruh Variabel

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada pengaruh strategi pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini dapat diketahui melalui hasil prestasi belajar matematika siswa untuk kelompok eksperimen dengan rerata marginal sebesar 66,704 dan kelas kontrol dengan rerata maginal sebesar 71,743. Dengan demikian dilakukan uji komparasi dengan membandingkan rerata marginal masing-masing strategi pembelaran untuk mengetahui strategi pembelajaran manakah yang secara signifikan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hasil uji komparasi antar baris diperoleh kesimpulan bahwa rerata marginal strategi pmbelajaran *Index Card Match* lebih kecil dibanding strategi pembelajaran *Problem Posing*, yaitu $66,704 < 71,743$. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran *Problem Posing* memberikan pengaruh lebih baik terhadap prestasi belajar matematika daripada strategi pembelajaran *Index Card Match*.

Kesimpulan tersebut selaras dengan pendapat oleh Xiaogang Xia (2008) yang menyimpulkan bahwa model *Problem Posing* adalah model pebelajaran yang memainkan peran penting dalam membangkitkan minat siswa dalam matematika, meningkatkan kemampuan mereka untuk menimbulkan masalah dan meningkatkan mereka dalam kemampuan belajar. Vinda Trinovia (2013) dalam penelitiannya

menyatakan bahwa strategi *Index Card Match* sangat baik untuk meningkatkan respon siswa dengan pengelolaan suasana kelas yang baik.

Berdasarkan hasil analisis variansi dua jalan sel tak sama yang telah dilakukan sebelumnya diperoleh kesimpulan ada pengaruh tingkat kreativitas terhadap prestasi belajar. Rerata pada siswa dengan kreativitas belajar matematika tinggi lebih tinggi dibanding rerata pada siswa dengan kreativitas belajar matematika sedang dan rendah. Hal tersebut dapat dipahami mengingat hasil kreativitas pada angket dan hasil observasi kreativitas pada masing-masing siswa berbeda. Hasil pengamatan pada siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih antusias dalam menjawab pertanyaan guru dan sering bertanya tentang materi yang diajarkan guru. Siswa dengan kreativitas sedang dalam menjawab pertanyaan kadang benar kadang salah dan keaktifan dalam pembelajaran jarang bertanya pada guru. Siswa dengan kreativitas rendah kurang merespon penjelasan guru dan lebih sering diam dan tidak merespon saat pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan Munandar (2009: 12) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dan kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Menurut Sri Saparahayuningsih (2010), peningkatan prestasi siswa tidak hanya bisa dilakukan melalui strategi proses pendidikan (pembelajaran) yang mampu mengembangkan kecerdasan tetapi juga melalui strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Hasil uji perhitungan uji anava diperoleh kesimpulan tidak ada interaksi antara strategi pembelajaran *Index Card Match* dan strategi pembelajaran *Problem Posing* ditinjau dari kreativitas matematika siswa terhadap prestasi belajar siswa pokok bahasan segitiga. Dari data sebelumnya dapat dilihat bahwa rerata pada kelas kontrol selalu lebih tinggi dibandingkan dengan rerata pada kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen rerata lebih rendah dari pada kelompok kontrol pada tingkat kreativitas kategori tinggi, sedang, dan rendah.

Setiap tingkat kreativitas belajar matematika (tinggi, sedang dan rendah) yang diberi pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Problem Posing* dan prestasi belajarnya pasti lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran

menggunakan strategi *Index Card Match*. Dengan demikian terbukti bahwa tidak ada interaksi antara strategi pembelajaran tingkat kreativitas belajar matematika terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini didukung oleh Mac Kinon dalam M. Nur dan Rini (2010) yang menyatakan bahwa ciri-ciri pribadi kreatif salah satunya adalah cerdas, secara umum orang kreatif biasanya cerdas dan terlihat dalam kualitas dari caranya menyelesaikan pekerjaan atau dilihat dari hasil tes intelegensi.

SIMPULAN

Berdasarkan pada perumusan masalah yang ada dan dari analisis hasil penelitian dengan taraf signifikansi 5% yang telah diuraikan pada bab terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Ada pengaruh strategi pembelajaran terhadap prestasi belajar dimana strategi pembelajaran *Problem Posing* memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap prestasi belajar siswa dibanding strategi pembelajaran *Index Card Match*.

Ada pengaruh tingkat kreativitas terhadap prestasi belajar dimana kreativitas belajar tinggi memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap prestasi belajar siswa daripada kreativitas belajar sedang, sementara kreativitas belajar sedang dan rendah memberikan pengaruh yang sama baiknya terhadap prestasi belajar siswa.

Tidak ada interaksi yang signifikan antara strategi pembelajaran dan tingkat yang mengakibatkan : 1) pada masing-masing tingkat kreativitas (tinggi, sedang, dan rendah), strategi pembelajaran *Problem Posing* pasti memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap prestasi belajar siswa daripada strategi pembelajaran *Index Card Match*. 2) pada masing-masing strategi pembelajaran (*Problem Posing* dan *Index Card Match*), kreativitas belajar tinggi pasti memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap prestasi belajar daripada kreativitas belajar sedang dan rendah, sementara kreativitas belajar sedang dan rendah pasti memberikan pengaruh yang sama baiknya terhadap prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akay, Hayri dan Boz, N. (2010). "The Effect of Problem Posing Oriented Analyses-II Course on the Attitudes toward Mathematics and Mathematics Self Efficacy of Elementary Prospective Mathematics Teachers". *Australian Journal of Teacher Education*, 35(1) : 1-75.
- Ghufron, M Nur dan Risnawita S, Rini. 2011. *Teori – teori Psikologi*. Jogjakarta : Ar- Ruzz Media.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Insan Madani.
- Mahmudi, Ali. 2008. *Pembelajaran Problem Posing Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika* (Seminar Nasional Matematika). Prosiding 9.
- Martika, I Rhomadhoni., & Sugiyono. (2008). "Pengembangan LKS Berbasis Problem Posing pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar". *Ejornal FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta*, 1 (2).
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nisa, Titin Firdatun. 2011. *Pembelajaran Matematika dengan Setting Model Treffinger Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa*. *Pedagogia* 1(1): 35-50.
- Nurlaelah. 2012. "Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)* dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Suboh Tahun Ajaran 2013/2014". *Pancaran* 3(3): 141-52.
- Saparahayuningsih, Sri. (2010). "Peningkatan Kecerdasan dan Kreativitas Siswa". *Jurnal Pendidikan Dasara* 1(1) : 1-6.
- Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia.
- Trinovia, Vinda., & Mulyanaratna, Madewi. (2013). "Penerapan Strategi *Index Card Match* (Mencari Pasangan Kartu) dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Materi Alat Optik". *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika* 2(3) : 85-88.
- Xia, Xiaogang., Chuanhan lu, dan Bingyi Wang. (2008). "Research on Mathematics Intruction Experiment Based Problem Posing". *Journal of Mathematics Education* 1(1): 153-163.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : CTSD-UIN.